L'Empreinte

Survivre en forêt à une transformation qui nous submerge

Ecrit par Thomas Munier

Illustré par Thibault Boube
Agathe Pitié

Millevaux

Tout est tombé en **ruines**. Notre civilisation, nos infrastructures, notre technologie et nos mœurs. Et cette érosion se poursuit.
La **forêt** envahit tout. Elle s'immisce partout et prend toute la place. La nature est folle, le béton se change en terre et les arbres éventrent les infrastructures.
L'**oubli** ronge les êtres. Les propriétés de la mémoire sont bouleversées. Elle se corrode, se déforme et s'égraine.
L'**égrégore** capte les émotions, les peurs et les croyances des gens. C'est une force qui s'en nourrit pour transformer l'environnement.
Des monstres, les **horlas**, apparaissent dans la forêt et ailleurs. Les plus puissants d'entre eux sont les Déités Horlas. Leur mère à tous, Shub-Niggurath, la chèvre noire aux Mille Chevreaux, entité de vie et de mort, suprême et immonde, grouille sous le sol.
Et enfin l'**emprise**, une force de transformation, submerge le monde de Millevaux. Ruines, forêt, oubli, égrégore et Horlas l'alimentent et en font partie.

L'Empreinte est un jeu de rôle d'**horreur organique** qui a lieu dans ce cadre.

http://outsider.rolepod.net/millevaux/
http://outsider.rolepod.net/millevaux/lempreinte/

Résumé des règles

L'arbitre choisit (en secret) une **menace**, les joueuses choisissent un **lieu**
Création de personnage : une vocation, un métier (facultatif), deux attitudes
Question aux joueuses : pourquoi les personnages sont-ils inséparables ?
Pourquoi sont-ils contraints de rester dans le lieu ?
Qui dit quoi ? On peut dire ce qu'on veut sur tout, mais les joueuses ont le dernier mot sur leur personnage et l'arbitre sur le décor et les figurants. Un litige peut être tranché par un jet de dé : les dés ont le dernier mot au-delà de l'arbitre et des joueuses.
Quelle **difficulté** voulez vous : découverte, classique ou cauchemar ?
Une **empreinte** = blessure, difformité, folie, maladie, mutilation, obsession ou transformation physique ou mentale
Guérir d'une empreinte : sacrifier une partie de soi même un proche ou transgresser une de ses valeurs morales
Longévité : 3 empreintes (cauchemar), 4 (normal) ou 5 (cauchemar)
Arrivée au max d'empreintes : faire un nouveau personnage, qui ne lance pas les dés mais peut permettre un dé d'humanité ou un dé d'empreinte.
Tous les personnages initiaux arrivés au max d'empreintes : fin de la séance
4 actes. Un acte = introspection (permet à une joueuse de changer une attitude) + tentation (offre d'un avantage contre une empreinte) + agression.
Jet de dé : 6 = une empreinte (y compris sur le dé de mort subite)
On jette les dés les uns après les autres (un camp peut arrêter en cours de route)
Le camp qui obtient le plus gros total l'emporte.
Les personnages utilisent la **roue de personnage** et l'arbitre la **roue de menace.**
Égalité : les deux adversaires jettent un dé de mort subite (ou plusieurs, jusqu'à trancher).
Souhaits possibles avant le jet de dé : modifier une situation, infliger un effet, causer une empreinte ou fuir la menace pour cet acte.
Impossible d'éradiquer la menace par un souhait.
On peut changer de souhait tant que l'adversaire peut lancer un dé.
Roue de la menace : (max N° acte) dés d'empreinte (pour utiliser les empreintes des personnages contre eux) + (max N°acte) dés de menace (cf descriptif).
Emploi du dé de tentation peut compter comme une scène de tentation si offre d'un avantage contre une empreinte.

Menace

L'arbitre choisit en secret une **menace** liée à l'emprise :

L'amour
L'assèchement
Les blessures
Le bourgeonnement
La calcification
Le cancer
Le comblement des espaces vides
La contagion
La corruption des mœurs
La dégénérescence
Une Déité Horla
Le dérèglement du temps
Le désordre
La domination
La drogue
L'effritement
L'embellissement
L'enlaidissement
L'ensauvagement
L'envoûtement
Une épidémie
Une espèce dévore toutes les autres
Le façonnage de la chair
La fertilité
La folie
La fusion rêves-réalité
La génération spontanée
Le glissement du règne humain-animal-végétal-minéral
La gravité
Les horlas
L'humus
L'hybridation
L'hystérie collective
Une idéologie
L'invasion végétale

La jouvence
Le limon (eau ou boue intelligente qui contient des spores, des organismes, de l'égrégore, des maladies, de la mémoire)
La lycanthropie
La métamorphose
La moisissure
La mort
La mutation
La mutilation
La naissance
La nécromancie chrétienne (tuer les pécheurs pour les transformer en zombies « innocents »)
La nécrose
L'oubli
Le parasitisme
La perversité
Les peurs prennent forme
La pourriture
La puanteur
La radioactivité
La ruine
La séduction
La souillure
Les ténèbres
Une tumeur
La vermine
Le vieillissement
La viande noire (matière-horla fertile, corrosive et transformatrice)

Lieu

Les joueuses choisissent un **lieu** de départ.

Un bateau
Un bunker
Une cache
Un campement
Une caravane
Un cauchemar
Une centrale nucléaire abandonnée
Un champ de bataille
Un charnier
Un château
Une décharge
Une enclave
Un fleuve
Une forêt
La forêt de mémoire
La forêt limbique (monde spectral entre les lieux)
Ici et maintenant
Une île
Un laboratoire
Un marais
Des souterrains
Un village
Une ville fantôme
Une ville squattée





Personnages

Chaque joueuse crée un **personnage**.

Elle lui choisit une **vocation** dans cette liste :

Art
Combat
Vagabondage
Sorcellerie

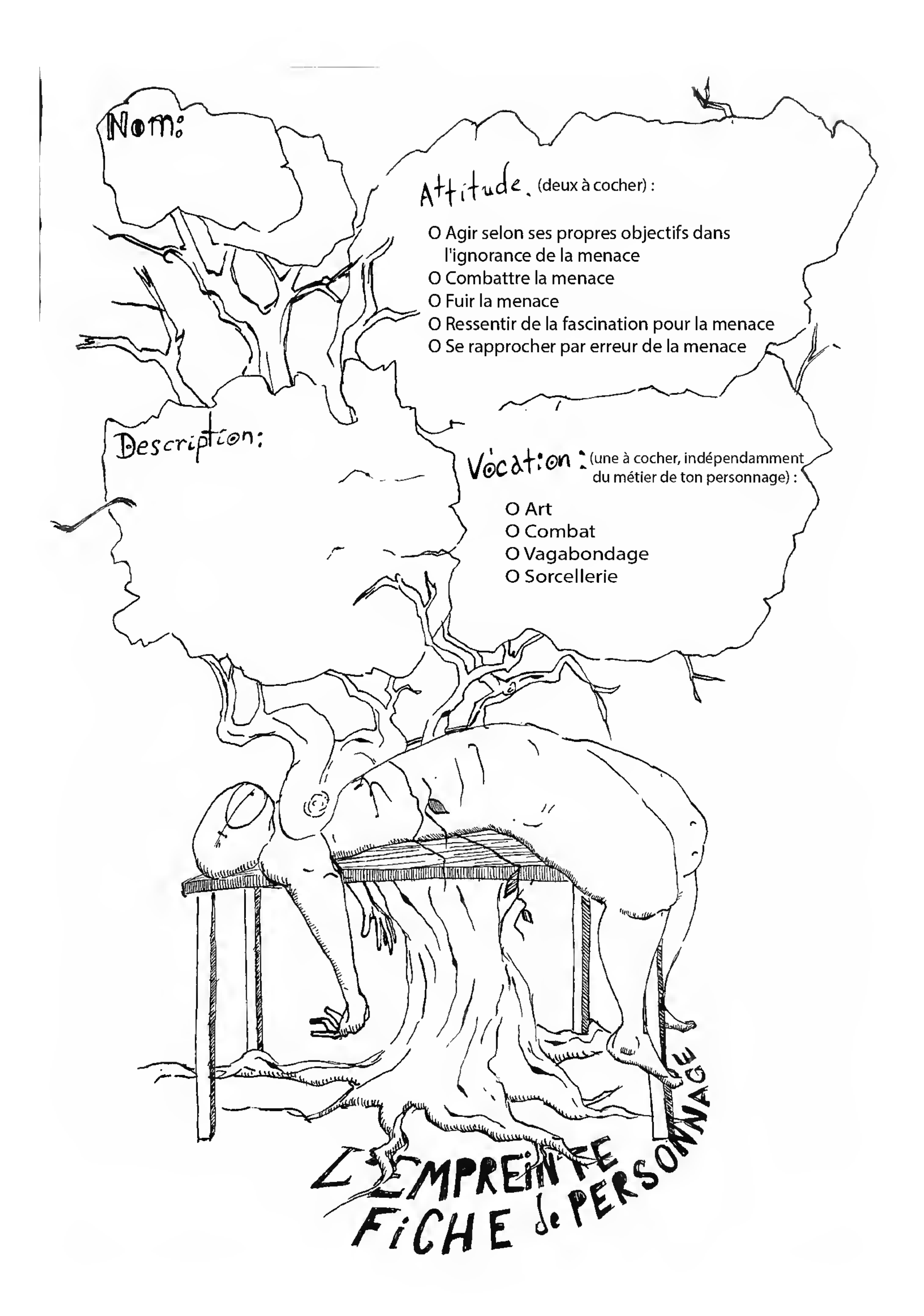
Elle peut aussi lui inventer un **métier**.

Elle choisit dans cette liste deux **attitudes** face à la menace :

Agir selon ses propres objectifs dans l'ignorance de la menace
Combattre la menace
Fuir la menace
Ressentir de la fascination pour la menace
Se rapprocher par erreur de la menace

Les **attitudes** choisies peuvent être contradictoires si la joueuse veut un personnage contrasté. Le choix peut être difficile tant que la nature exacte de la **menace** est secrète, cependant il est possible de changer d'**attitude** en cours de jeu.

Les joueuses expliquent pourquoi leurs personnages sont **inséparables** et pourquoi ils sont **contraints** de rester dans le **lieu**. Il est fort possible que les personnages en viennent quand même à se séparer ou à fuir le lieu, mais l'un comme l'autre sera difficile.


Nom:
Attitude. (deux à cocher) :
O Agir selon ses propres objectifs dans l'ignorance de la menace
O Combattre la menace
O Fuir la menace
O Ressentir de la fascination pour la menace
O Se rapprocher par erreur de la menace
Description:
Vocation : (une à cocher, indépendamment du métier de ton personnage) :
O Art
O Combat
O Vagabondage
O Sorcellerie
L'EMPREINTE
FICHE de PERSONNAGE

Le rôle des joueuses

Chaque joueuse a le contrôle de son personnage. Si l'arbitre ou une autre joueuse dit une chose au sujet de son personnage, elle peut valider le propos, ou le contredire, ou l'amender, ou proposer de trancher par un **jet de dés** en opposition.

Elle peut dire des choses au sujet des autres personnages, du décor et des figurants, mais qu'elle s'attende à ce que parfois ses propos soient contredits, amendés ou soumis à un **jet de dés**.

Chaque joueuse est invitée à prendre des initiatives ! Elle a le droit de reprendre la parole à l'arbitre pour dire ce que fait, dit ou pense son personnage, même pendant les jets de dés (sauf si cela pénalise le rythme du jeu).

Le rôle de l'arbitre

L'arbitre a le contrôle sur le **décor** et les **figurants** (humains, animaux et horlas). Les joueuses peuvent dire des choses au sujet du décor et des figurants, mais l'arbitre peut toujours contredire leur propos, l'amender ou proposer de trancher par un **jet de dés en opposition**.

Difficulté

L'arbitre demande aux joueuses si elles souhaitent une partie en mode **découverte**, **classique** ou **cauchemar**. Cela va influer sur la longévité des personnages. L'arbitre peut aussi augmenter le nombre de **jets de dés** par **acte** et la sévérité de ses **souhaits** en fonction de la difficulté.

Empreintes

Au cours de l'aventure, lors d'une scène de tentation ou d'agression, un personnage peut subir une **empreinte** : il est altéré par une forme d'**emprise**, qu'elle soit liée à la **menace** ou non.

Cette **empreinte** peut être :

une blessure
une difformité
une folie
une maladie
une mutilation
une obsession
ou toute autre transformation physique ou mentale

La liste des **menaces** peut servir d'inspiration.

À chaque fois qu'un personnage subit une **empreinte**, il faut en préciser la nature exacte. La joueuse est libre de la définir. Mais elle peut aussi s'en remettre à l'arbitre. Elle note l'empreinte sur sa **feuille de personnage**.

Guérir d'une empreinte

Quand un personnage souhaite effacer une **empreinte**, l'arbitre doit définir quel type de **sacrifice** est nécessaire pour y parvenir :

sacrifice d'un proche ;
sacrifice d'une partie de soi-même ;
ou transgression d'une de ses valeurs morales qu'on aurait eu l'occasion de découvrir lors d'une scène d'introspection.

L'arbitre précise plus exactement de quoi il s'agit. Cela doit suivre une logique, qu'elle soit vraisemblable ou surnaturelle.



Longévité

Quand un personnage cumule trois empreintes en mode cauchemar, quatre en mode classique ou cinq en mode découverte, la joueuse doit le déclarer mort ou le muer en figurant.

S'il devient un figurant, c'est irréversible, il ne recouvrera jamais son état initial. Les autres personnages comprennent d'instinct qu'il n'y a plus aucune chance.

La joueuse crée un nouveau personnage (ce peut être un ancien figurant). Elle n'a plus droit de lancer de dés mais son aide peut justifier qu'une autre joueuse lance un **dé d'humanité** ou un **dé d'empreinte** (voir Jets de dés : roue de personnage).

Si toutes les joueuses ont perdu leur personnage initial, la séance prend **fin** prématurément.



Actes

L'arbitre demande au début de la partie combien de temps on prévoit de jouer. Ce temps est découpé en quatre actes de durée égale. L'arbitre peut se programmer une alarme qui sonne à la fin de chaque durée, ce qui lui laisse alors cinq minutes pour clôturer l'acte. On peut représenter les actes avec quatre bougies allumées, on souffle alors une bougie à chaque clôture d'acte.

Pendant un acte, **l'arbitre réagit aux initiatives des personnages** et en profite pour placer au moins trois **scènes** (ou sinon en proposer l'opportunité) :

☐ Une **scène d'introspection** : Le décor ou les figurants, qu'ils soient neutres, bons ou mauvais, n'agressent pas les personnages. La **menace** est en toile de fond. À l'issue de cette scène, chaque joueuse peut changer une des deux **attitudes** de son personnage.

☐ Une **scène de tentation** : Un décor ou des figurants marqués par **l'emprise** tentent de séduire les personnages : ils offrent à au moins l'un d'eux un **avantage** : un objet, une alliance ou une transformation qui s'avère favorable au personnage dans la poursuite d'une de ses deux attitudes actuelles. Cet **avantage** a un coût : si le personnage veut l'obtenir, il doit accepter de subir une **empreinte**.

☐ Une scène d'**agression** : Un décor ou un figurant agresse un ou plusieurs personnages ou leurs proches. Le personnage peut accepter de subir les effets de l'agression ou se défendre par un **jet de dé**.

À chaque nouvel acte, l'arbitre s'assure que les enjeux se fassent plus graves, que la **menace** soit plus visible et présente. Les règles vont aussi faire monter la difficulté des éventuels **jets de dés** en opposition avec le décor ou les figurants.

Jets de dé : opposition

Lorsque les personnages affrontent une adversité, chaque joueuse peut lancer **un ou plusieurs dés à six faces** pour son personnage. Au total, un groupe de personnages dans le même camp peut lancer jusqu'à **six dés**. Il faut savoir que chaque dé ajoute un risque : **si un dé donne un 6, le personnage qui l'a lancé subit une empreinte**. Un personnage qui a obtenu plusieurs 6 subit plusieurs **empreintes**.

Tout jet de dé est en **opposition**, soit entre un camp de personnages et le camp de l'arbitre, ou entre deux camps de personnages. Le camp qui obtient le plus gros total l'emporte (on tient compte des 6).

On jette les dés les uns après les autres. Si un camp arrête de jeter des dés (par manque d'opportunité ou pour limiter les risques d'empreinte), l'autre camp peut continuer jusqu'à ce qu'il en ait lancé 6 ou se soit aussi arrêté en chemin. On compare alors les totaux de chaque camp.

En cas d'égalité, un personnage de chaque camp rejette un **dé de mort subite** (si un personnage obtient alors un 6, il subit une **empreinte**). On rejette autant de fois le **dé de mort subite** que nécessaire pour trancher l'égalité.

Jets de dé : souhaits

Lors d'une opposition, chaque camp annonce à l'avance quel est son **souhait** en cas de réussite. Il peut inclure dans son souhait que tous les personnages du camp adverse (ou une partie) subissent une **empreinte** dont il définit la nature.

Il est impossible de formuler comme **souhait** l'éradication de la **menace** : c'est voué à l'échec.

On peut définir comme **souhait** de fuir la menace. Toutefois, si cela se passe dans les actes 1, 2 et 3, la menace s'étend jusqu'à rattraper les personnages lors de l'acte suivant.

On peut changer de **souhait** au cours du **jet de dé**, tant que le camp adverse peut encore lancer un dé.

Si un camp trouve que le **souhait** de l'autre camp est acceptable, on applique le **souhait** sans jet de dés. On peut aussi appliquer les **souhaits** des deux camps. Bref, s'il y a consensus, inutile de lancer les dés !

Jets de dé : roue de personnage

La **roue de personnage** indique aux joueuses quels dés elles peuvent lancer et pourquoi. On place un dé sur chaque case. Tout personnage impliqué dans l'action peut prendre un de ces dés et le lancer. Il est interdit de lancer plusieurs fois un dé d'une même sorte.

S'il s'agit d'une **opposition** entre deux camps de personnages, l'arbitre place une deuxième **roue de personnage** : une pour chaque camp.

□ **Dé d'humanité :** si l'action est humainement réalisable. On peut utiliser un objet non magique ou un allié non sorcier.

□ **Dé d'attitude :** si le personnage agit dans le sens d'une de ses deux **attitudes**.

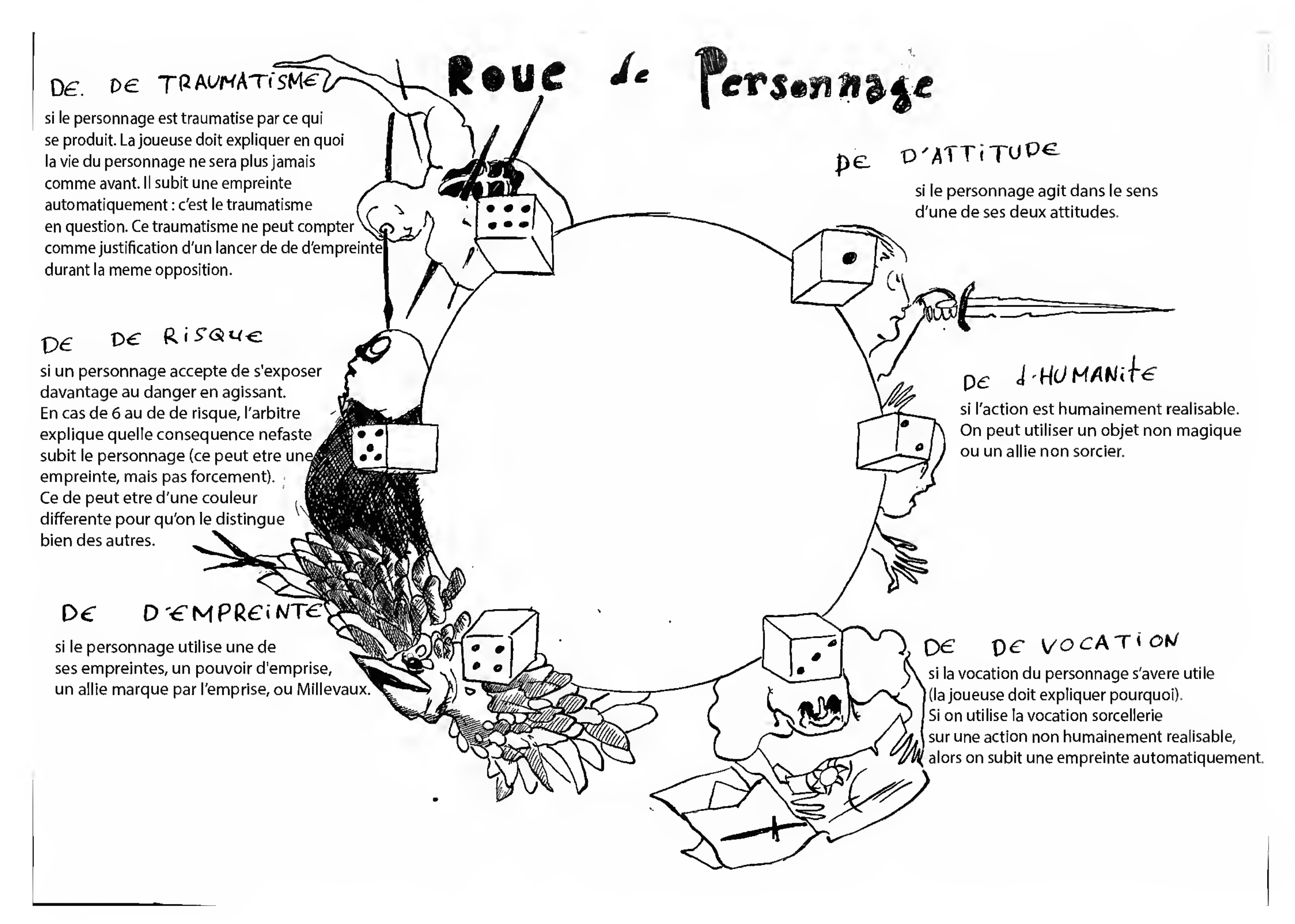
□ **Dé de vocation :** si la vocation du personnage s'avère utile (la joueuse doit expliquer pourquoi). Si on utilise la vocation **sorcellerie** sur une action non humainement réalisable, alors on subit une **empreinte** automatiquement.

□ **Dé d'empreinte :** si le personnage utilise une de ses **empreintes**, un pouvoir d'**emprise**, un allié marqué par l'**emprise**, ou Millevaux.

□ **Dé de risque :** si un personnage accepte de s'exposer davantage au danger en agissant. En cas de 6 au **dé de risque**, l'arbitre explique quelle conséquence néfaste subit le personnage (ce peut être une **empreinte**, mais pas forcément). Ce dé peut être d'une couleur différente pour qu'on le distingue bien des autres.

□ **Dé de traumatisme :** si le personnage est traumatisé par ce qui se produit. La joueuse doit expliquer en quoi la vie du personnage ne sera plus jamais comme avant. Il subit une **empreinte** automatiquement : c'est le **traumatisme** en question. Ce **traumatisme** ne peut compter comme justification d'un lancer de **dé d'empreinte** durant la même opposition.

Roue de Personnage



DE. DE TRAUMATISME

si le personnage est traumatise par ce qui se produit. La joueuse doit expliquer en quoi la vie du personnage ne sera plus jamais comme avant. Il subit une empreinte automatiquement : c'est le traumatisme en question. Ce traumatisme ne peut compter comme justification d'un lancer de de d'empreinte durant la meme opposition.

DE DE RISQUE

si un personnage accepte de s'exposer davantage au danger en agissant.
En cas de 6 au de de risque, l'arbitre explique quelle consequence nefaste subit le personnage (ce peut etre une empreinte, mais pas forcement).
Ce de peut etre d'une couleur differente pour qu'on le distingue bien des autres.

DE D'EMPREINTE

si le personnage utilise une de ses empreintes, un pouvoir d'emprise, un allie marque par l'emprise, ou Millevaux.

DE D'ATTITUDE

si le personnage agit dans le sens d'une de ses deux attitudes.

DE d'HUMANITE

si l'action est humainement realisable.
On peut utiliser un objet non magique ou un allie non sorcier.

DE DE VOCATION

si la vocation du personnage s'avere utile (la joueuse doit expliquer pourquoi).
Si on utilise la vocation sorcellerie sur une action non humainement realisable, alors on subit une empreinte automatiquement.

Jet de dés : roue de la menace

Si le jet de dés est en opposition contre un décor ou des figurants, l'arbitre utilise la **roue de la menace** pour savoir quels dés lancer et pourquoi (et quelle description l'accompagne). La roue comporte deux types de dés, les **dés de menace** et les **dés d'empreinte**. L'arbitre peut lancer ces deux types de dés. Son camp est limité à N dés de menace et N dés d'empreinte, N étant le numéro de l'acte en cours. Si un dé de l'arbitre donne un 6, le score est ajouté au total sans pour autant faire subir **d'empreinte** à qui que ce soit.
Les **dés de menace** sont les suivants :

☐ ☐ ☐ ☐ **Dés d'action / réaction :** si le camp de l'arbitre agresse les personnages ou réagit à leurs initiatives. À la différence des autres dés de menace, l'arbitre peut jeter plusieurs dés de cette sorte, sans dépasser le total de N dés de menace.

☐ **Dé d'agissement contre-nature :** si le camp de l'arbitre transgresse les lois de la nature.

☐ **Dé de tentation :** si le camp de l'arbitre se montre séduisant, fascinant ou prometteur à l'égard des personnages. S'il offre un **avantage** contre une **empreinte**, cela peut compter comme la **scène de tentation** de l'acte.

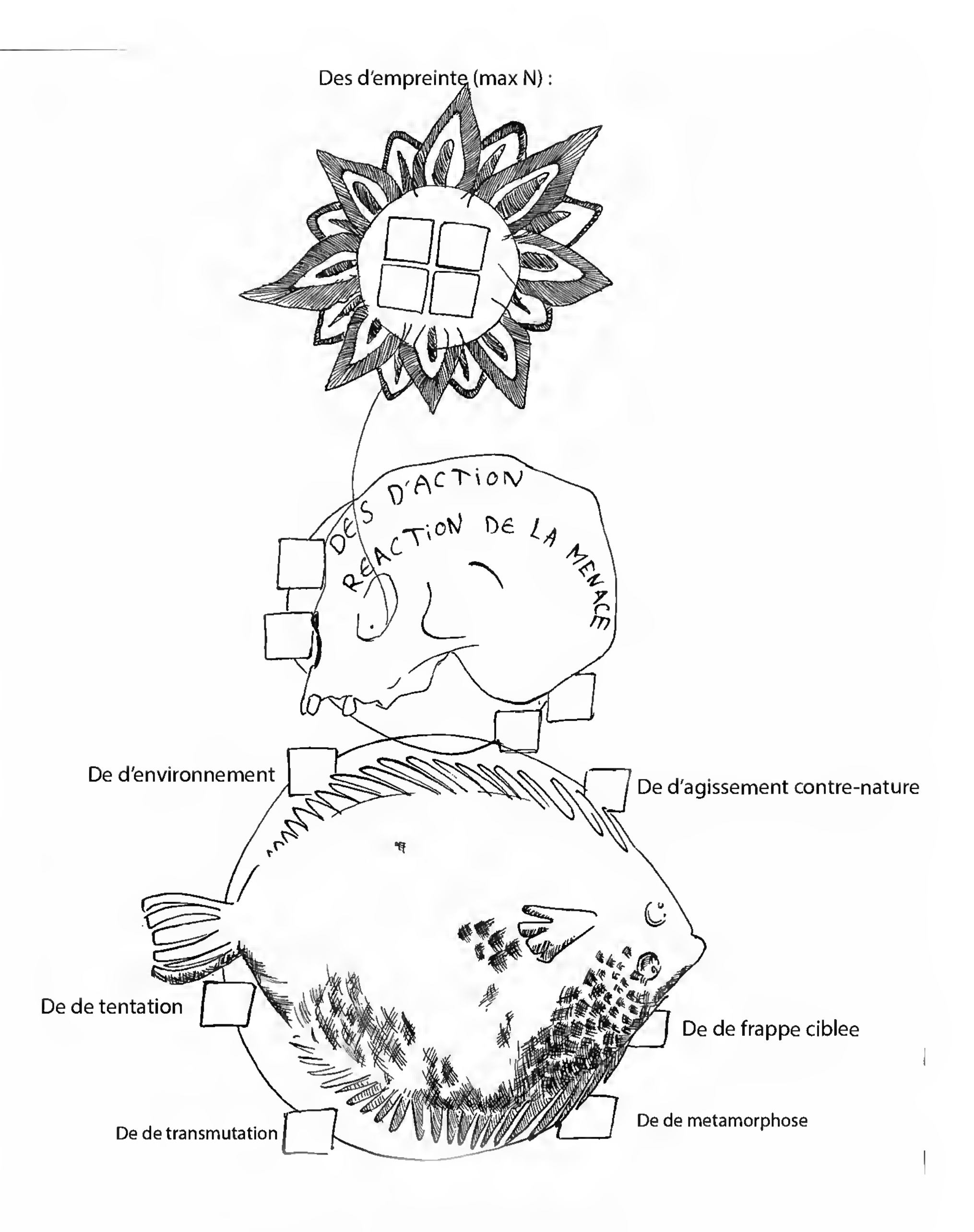
☐ **Dé d'environnement :** si le décor naturel ou les animaux agissent pour le camp de l'arbitre.

☐ **Dé de frappe ciblée :** si le camp de l'arbitre s'en prend aux points faibles ou aux attaches d'un personnage.

☐ **Dé de métamorphose :** si le camp de l'arbitre se transforme.

☐ **Dé de transmutation :** si le camp de l'arbitre transforme quelque chose.

En parallèle de ces dés de menace, l'arbitre peut jeter un **dé d'empreinte** (maximum N) à chaque fois qu'une des **empreintes** d'un des personnages peut se retourner contre lui-même dans la situation. Une même **empreinte** peut justifier que l'arbitre jette un **dé d'empreinte** ou qu'un personnage jette un **dé d'empreinte** : les **empreintes** peuvent être à la fois bénéfiques et nuisibles au cours d'une même **opposition**.



Additionner les dés de menace et les dés d'empreinte
N= numéro de l'acte

ROUE DE LA MENACE

Version simplifiée

On joue en **mode cauchemar**.

Pour les personnages, on ne garde que le **dé d'humanité**, le **dé d'attitude** et le **dé de vocation**. On supprime le **dé de risque**, le **dé d'empreinte** et le **dé de traumatisme**.

L'arbitre ne peut lancer que N **dés d'action/réaction** et un seul dé d'empreinte.

C'est suffisamment simplifié pour se passer des roues de personnages et de la roue de la menace.

Version sans arbitre

Les joueuses, en plus d'incarner chacune un personnage, se partagent le contrôle du décor et des figurants de façon anarchique.

Elles choisissent ensemble la **menace**, qui n'est donc plus secrète pour les joueuses, mais reste secrète pour les personnages au départ.

Elles doivent respecter le rôle de l'arbitre, c'est-à-dire placer une **scène d'introspection**, une **scène de tentation** et une **scène d'agression** par acte.

Lors des **scènes d'agression**, ce sont les joueuses dont les personnages sont absents qui gèrent en priorité la **roue de la menace**.

Inspirations

Cthulhu Dark, de Graham Walmsley
Innommable, de Christoph Boeckle
Monostatos, de Fabien Hildwein
Ten Candles, de Stephen Dewey

Crédits

Texte par Thomas Munier (domaine public)
http://outsider.rolepod.net/

Illustrations :
Thibault Boube
https://encre-lumiere.wixsite.com/thibault-boube
Agathe Pitié
https://agathepitie.artstation.com/

Première relecture :
Alice, Jérôme Bouscaut, Claude Féry, Guillaume Jentey, Arjuna Khan, Peggy Landreal, yannk.

Deuxième relecture :
Sophie Pérès

Polices de caractère :
Day Roman, Mom's Typewriter, Old News Typewriter, Powderfinger Type, gratuites pour un usage non commercial.